



Nordost System Set-Up and Tuning Disc (生産完了)

Finally, all those invaluable test and set-up tracks on a single disc!

Nordost の新しいシステムチューニングとセットアップ用のディスクです。この CD は貴方のオーディオシステムからベストサウンドを引き出すのに役立ちます。広帯域の診断トラックの他に革新的で非常に有益なスピーカー配置、サブウーファの統合、パフォーマンスチェックと、評価、問題分析、システム状態をサポートします。

今問題にしているのは、最高の機材でさえ、その能力を発揮できていないというオーディオライフの悲しむべき事実です。我々はあえて言います。最高のケーブルでも質の良くないシステムセットアップを改善できません。不適切な設置場所、良質でない AC 電源、細部への不十分な注意、これらはシステムパフォーマンスを土台から崩してしまいます。

しかし、最も重要な問題で、かつ一般に良く遭遇することはスピーカーの設置場所の不適性です。問題は貴方に誰もその正しい方法を話さないことです。たとえ貴方のスピーカー設置位置が以前は正しかったとしても、様々な変更、電気的な事象、家具、その他スピーカーのちょっとした移動等があればもはや正しくないという可能性が十分にあります。戦いの半分はどこにスタートポイントを置くかということです。ゼロスタートの為の基本セッティングはマニュアルの Speaker Placement (右下図) の項を参照してください。貴方が既存のオーディオシステムをお使いなら、このディスクはそれを評価し、また新たに調整する為の指針を与えます。

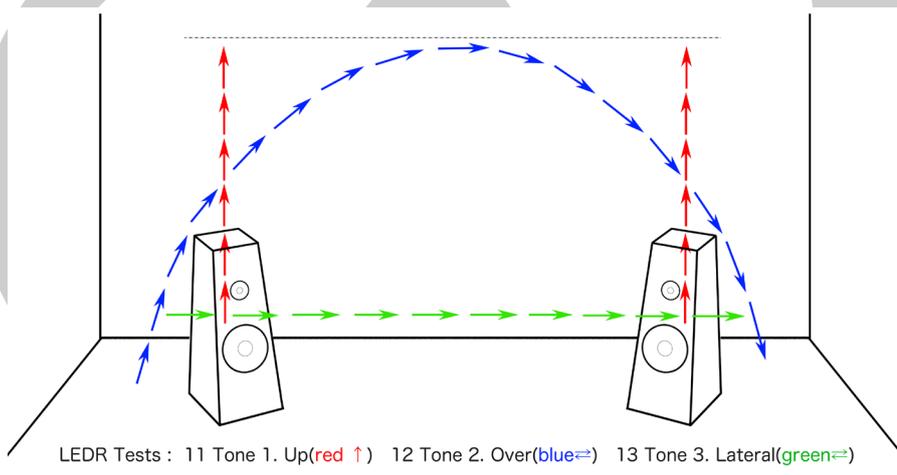
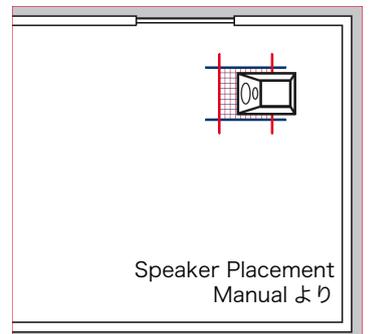
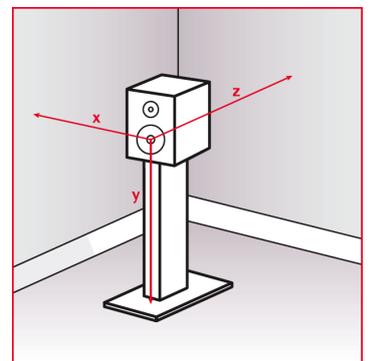
本ディスクの内容は Track Listing にあるように単純な (チャンネルチェック、ピンクとホワイトノイズ) に加えて、独特の LEDR Tone トラックと 非圧縮のドラムサウンドトラック、20Hz から 130Hz までの CD プレーヤー時間表示と同期したスイープ信号、3-5Hzおきの非常に細かな低周波スイープなどです、貴方のシステムパフォーマンスが平均値以下になっている時、これらは全て必須の診断デバイスです。それは貴方のメインスピーカーだけでなくスーパーツイーターやサブウーファとの結合などにもその位置決め、レベル設定に大きく貢献します。

とりわけ、スピーカーの位置とルームインタラクション評価の為の LEDR (The Listening Environment Diagnostic Recordings) Tone はコンピュータ生成の EASI によるツールです。この信号の予想できる動きと対称形の経路はスピーカー配置と、リスニングルームの音響効果の調整がステレオサウンドフィールドの再生に及ぼす影響をチェックすることができます。それらの客観的な反復される信号はスピーカー配置と音響的な処置において最適化を可能にするユニークで強力なデバイスです。(下図参照)

また LEDR Tone のテストで完璧をなし得たとしても安心しないでください、リスニングルームの環境変化は常にあります、定期的なこのディスクでシステムの健康度をチェックされることをお勧めいたします。

最後にいくつかの役立つシステムサービスがあります。de-gauss/磁気除去トラック、と burn-in シグナルです。これらはどんな既存のセットやニューシステムセットにも適用できるファインチューニングを行なう場合の重要な前提要件です。

このディスクは貴方の部屋のシステムのセッティング基準を示します、そして最大のパフォーマンスを引き出すのにとても重要なソースとなるでしょう。次ページ - Track listing



- Because you need good science to get great sound. -

Track listing

1	Channel Check	12	LEDR Tone 2. Over	24	Frequency Sweep	35	45Hz
2	Phase Check	13	LEDR Tone 3. Lateral		20Hz – 7kHz	36	48Hz
3	Pink Noise – Stereo	14	System Degauss	25	Low Frequency Sweep (Timed)	37	51Hz
4	Pink Noise – Left	15	Bass Drum		Low Frequency Tones	38	54Hz
5	Pink Noise – Right	16	Snare Drum	26	18Hz	39	57Hz
6	Pink Noise – Alternating	17	Hi-Hats	27	21Hz	40	60Hz
7	White Noise – Stereo	18	Drum Pattern 1	28	24 Hz	41	65Hz
8	White Noise – Left	19	Drum Pattern 2	29	27Hz	42	70 Hz
9	White Noise – Right	20	Drum Pattern 3	30	30Hz	43	75Hz
10	White Noise – Alternating	21	Drum Pattern 4	31	33Hz	44	80Hz
11	LEDR Tone 1. Up	22	Drum Pattern 5	32	36Hz	45	85Hz
		23	Reference Level at -10dB	33	39Hz	46	90Hz
				34	42Hz	47	System Burn-In

Track Listing

1 Channel Check 00.39

左右のアナウンスに従ってシステムの Lch./Rch. (左右) 接続を確認してください。

2 Phase Check 00.34

インフェイズ / アウトフェイズのアナウンスで接続の +/- 極性をチェックします。

インフェイズ / 同相の場合はアナウンスがスピーカーの間の中間にはっきりと定位します。アウトフェイズ / 逆相の場合はアナウンスが広がって散漫になり定位しません。

3 Pink Noise – Stereo 01.05

4 Pink Noise – Left 01.05

5 Pink Noise – Right 01.05

6 Pink Noise – Alternating 02.04

7 White Noise – Stereo 01.05

8 White Noise – Left 01.05

9 White Noise – Right 01.05

10 White Noise – Alternating 02.04

ピンクノイズとホワイトノイズは周波数レスポンスとスピーカーの室内でのバランスをチェック、比較することに役立ちます。ピンクノイズは上から下まで同じレベルで聴こえなければなりません。ホワイトノイズは高い周波数エネルギーになるに従ってより明るく聴こえなければなりません。このトラックは部屋でのスピーカーの評価を個々に、また比較的にする為にアレンジされています。後者はスピーカーのバランスと配置を比較する為に特に役立ちます。

LEDR Tests

11 Tone 1. Up

12 Tone 2. Over

13 Tone 3. Lateral

スピーカーの位置とルームインタラクション評価の為に LEDR (The Listening Environment Diagnostic Recordings)、コンピュータ生成の EASI によるツール。この信号の予想できる動きと対象系の経路はスピーカー配置と、リスニングルームの音響効果の調整がステレオサウンドフィールドの再生に及ぼす影響をチェックすることができます。それらの客観的な反復される信号はスピーカー配置と音響的な処置において最適化を可能にするユニークで強力なデバイスです。

Tone 1. Up

貴方はコンピュータ生成の「chuffing」音が左のスピーカー後ろから始まるのを聴きます。この音はゆっくりと垂直上方に 6 フィート / 1.83m 上がっていきます。それは次に右側スピーカーの後ろから同様に始まります。この音の動き (速さ、間隔の長さ、位置) に注意してください、この経路が曲がったり、垂直経路からそれたり、不規則性、不規則傾向があれば、トゥイーターに、または強い反射による問題があります。また左右それぞれのスピーカーにおけるこの音の動きは対称でなければなりません。そしてその動きはそれぞれ均一な間隔でなければなりません。高さの不足は強い反射が天井からあることを示します。(これはしばしば見過ごされてきたリスニング音響の問題の一つです。)

Tone 2. Over

このテストは様々な点で3つのLEDRテスト方法の中で最も効果的で有用なものです。この音は左のスピーカーの外側、低いところからスタートします、そして虹のようにアーチを描きながら右のスピーカーの外側低い位置にフィニッシュします。そしてその音はまた元の位置まで同じ経路をたどって左のスピーカーの外側低い位置に戻ります。この動きは滑らかで、アーチが均一で、対称形でなければなりません。スピーカーの外側でのハングアップはどんな傾向でも左右のスピーカーの間隔が広すぎるか、またはトーイン/内振りが不十分です。同様にアーチの中央で奥側にジャンプする傾向もそうです。貴方は数回スピーカーの位置、振りを調節すれば、内振りと対称形のセッティングの影響をすぐに認識できるでしょう。しかし、本質的にはセンターでのラッシュ/急な動きはスピーカーのトーイン/振りの間違いを示唆し、動きのストップ/ゴーズのぎこちなさは左右のスピーカー間隔の問題を示します。アーチ自体の起伏が天井の反射で非対象を示す場合は、いずれかのアーチの収束場所と壁面の距離に問題があります。そして、アーチの高さは少なくとも左右スピーカーでのUP-Toneの高さに匹敵しなければなりません。

Tone 3. Lateral

これは二つの対照的な4セットのトーンを含む唯一のLEDRテストです。最初のセットは左のスピーカーで始まり、右のスピーカーへの動きです。第2のセットは右のスピーカーの外側で始まって左のスピーカーの外側の方に動きます。それからそれは右から左に、そして最終的に左の外から右の外でフィニッシュします。一旦貴方がTone2によって適切な対称形の経路を確立するならば、このシリーズは特にスピーカー間隔とトーイン/振りを微調整することに役立ちます。しかしながら、いろいろなトーン、左右スピーカー相互、左右スピーカー外側からのスタート/フィニッシュなど、の経路を追うことはより重要です。

14 System Degauss 03.34

この複合成成トーンはオーディオシステムの中で自然に積もる寄生的な磁場を取り除きます。このトラックはシステムのセットアップ後、最初に使われるとより有効です、またその後も定期的にご使用されることを是非お勧めいたします。

15 Bass Drum	01.00	19 Drum Pattern 2	01.00
16 Snare Drum	01.00	20 Drum Pattern 3	01.00
17 Hi-Hats	01.00	21 Drum Pattern 4	01.00
18 Drum Pattern 1	01.00	22 Drum Pattern 5	01.00

これらのトラックはドラムセットの主要な音が圧縮なく録音されています。

それらはシステムのダイナミックレスポンスの指標となります。

それぞれ異なる周波数で、また同様に低周波パルスの重なりをいかにリニアに処理されるかについて明示されます、そのキーは音楽のペースとタイミングに関して考慮することです。

Test Tones

23 Reference Level at -10dB 00.30

連続スイープとテストトーンのためにこのトラックをお使いください。

24 Frequency Sweep 20Hz - 7kHz 02.08

このトラックは標準的な周波数のスイープトーンです。部屋の中でシステムのドライブが均一かどうかをスピーカー内部でのびり音のような潜在的問題を明らかにします。

25 Low Frequency Sweep (Timed) 01.50

この緩やかな低周波数スイープは、部屋の中での共振周波数を確認できます。

これは短いサイレンス/無音から始まります。その為、信号周波数はCDプレーヤーのクロックと同期します。20Hzのトーンが20秒後からスタートします。その後、それは1秒ごとに1Hz+で進みます。貴方が共振周波数をヒットしたとき、タイムレコーダーがその周波数を示します、例えば、00:45は45Hzを、00:57は57Hzを、01:11は71Hz(60+11)を意味します。スイープは20Hz(00:20)から108Hz(01:48)までになります。

Low Frequency Tones

26 18Hz	33 39Hz	40 60Hz
27 21Hz	34 42Hz	41 65Hz
28 24Hz	35 45Hz	42 70Hz
29 27Hz	36 48Hz	43 75Hz
30 30Hz	37 51Hz	44 80Hz
31 33Hz	38 54Hz	45 85Hz
32 36Hz	39 57Hz	46 90Hz

個別の低周波トーン、それぞれ20秒間です。これらはスピーカーとサブウーファアの設置場所の評価に、また、メインスピーカーとサブウーファアとの融合調整にも最適です。

47 System Burn-In 20.00

もう一つの複合成成トーンのトラックは新しいスピーカーと関連機材のバーンイン/エージングを音楽でするよりも素早く可能にします。単にこのトラックをリピート再生してください。貴方がこのノイズ音を最小にしたいのならば、スピーカーを向き合うように配置してフェイズを同調させず/逆相で接続してください。

■ NOR TD1 価格: 3,500円(税別)
(Speaker Placement Manual 付属)

Everything you need – and nothing that you don't.